P C / M A C I N T O S H

Copyright © 1997 Moomin Character/Bulls/Telecable Benelux B.V./Norsk Strek AS/Suomenkielinen käännös © 1997 WSOY

MUUMIT

JA TAIKURIN HATTU

WSOY

ASENTAMINEN JA KÄYNNISTYS

Windows 95/98

- Aseta cd-rom-levy levyasemaan.
- Valitse Käynnistä-valikosta Suorita-komento.
- Kirjoita **d:\asenna.exe** ja paina Enter-näppäintä

(d on cd-rom levyasemasi tunnus). Seuraa ruudulla näkyviä ohjeita.

- Asennuksen jälkeen käynnistä Muumit ja Taikurin hattu -ohjelma kaksoisklikkaamalla sen ikonia.

Macintosh

- Aseta cd-rom-levy levyasemaan.
- Kaksoisklikkaa levyn ikoniin. (Muumi CD ikkuna avautuu.)
- Kopioi kansio kiintolevylle.
- Kaksoisklikkaa kiintolevyllä olevaa kansiota.
- Käynnistä Muumit ja Taikurin hattu -ohjelma kaksoisklikkaamalla sen ikonia.

Tämä multimediatuote sisältöineen on tekijänoikeuden suojaama. Tekijänoikeuden rikkomus on:
- näyttää tai esittää tuotteen kuvia julkisesti esimerkiksi television tai verkkoyhteyksien välityksellä
- suunnitella tai tuottaa sovelluksia, joihin sisältyy tuotteen sisältämiä kuvia kokonaisina tai osina
- vuokrata tai lainata tuotetta korvausta vastaan.

© 1997 Norsk Strek AS
© 1997 Moomin Characters/Bulls/Telecable Benelux B.V
Suomenkielinen käännös © 1997 WSOY

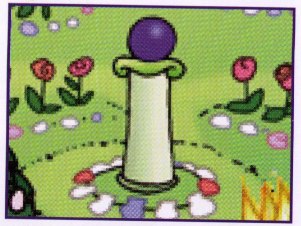
KÄYTTÖOHJEET

Taikurin vuorelle

Taikurin vuorella saat selville, miksi Taikuri on surullinen ja kuinka häntä voisi auttaa. Kyseessä on särkynyt rubiini ja siitä pitkin Muumilaaksoa singonneet palaset.

Muumilaaksoon

Muumilaakson kartan kautta pääset eri peleihin. Kun näpäytät tietystä kohdasta, joku hahmo tai asia herää eloon. Kyseessä saattaa myös olla jonkin pelin johdanto. Jos näpäytät hahmoa kahdesti, johdanto keskeytyy ja pääset suoraan peliin.

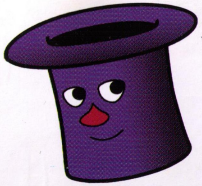


Kristallipallo

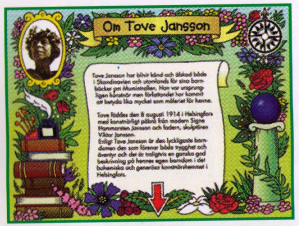
Näpäyttämällä Muumipapan kristallipalloa saat kaikki hahmot esiin piiloistaan. Jos nyt näpäytät niitä, saat tietää niistä lisää. Halutessasi takaisin tavalliseen peliin näpäytät vain kristallipalloa uudelleen. Kristallipallon kartan kehykset ovat siniset, tavallisen pelin punaiset.

Kompassi

Kompassia näpäyttämällä pääset aina askelen taaksepäin, esimerkiksi karttaan tai — jos jo olet siinä — päävalikkoon.



Taikurin hattu
Taikurin hattu kulkee koko pelin ajan mukana ja kerää löytämäsi rubiininpalaset. Jokaisen ratkaisemasi pelin jälkeen rubiininpala putoaa hattuun. Näpäyttämällä hattua kartalla tai päävalikossa voit tarkastaa, kuinka monta palasta olet jo löytänyt.

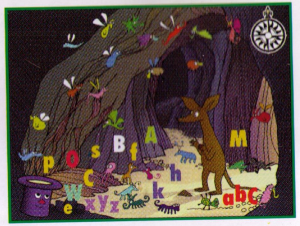


Tietoja Muumilaaksosta
Tietoa Tove Janssonista -kohdasta voit lukea lisää kirjailija Tove Janssonista. Siinä lukija myös lukee kirjaa ääneen. Voit säätää äänen päälle tai pois näpäyttämällä suoraan tekstiä.

PELIN KULKU

Uimahuone
Uimahuoneessa pitää yhdistää sanoja lauseeksi. Vain yksi tapahtuma on oikein kussakin kohteessa. Palkkioksi saat nähdä filmin Muumipapan nuoruuden urotöistä. Jos onnistut auttamaan Muumipappaa kirjoittamaan kaikki 12 lukua, saat ison palkkion.

Nipsun luola
Nipsun luolassa Taikurin hattu muuttaa kaikki kirjaimet hyönteisiksi. Jos saat hyönteiset kiinni, ne muuttuvat kirjaimiksi, jotka on pantava hattuun aakkosjärjestyksessä. Mutta miten saat palkkion? Nipsu ei luovuta mitään vapaaehtoisesti, joten...

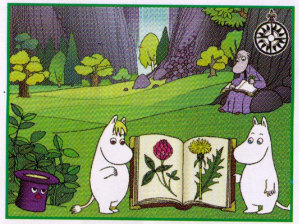


Muumitalon keittiö
Muumimammalla on keittiössä iso täytekakku, mutta koristeet puuttuvat. Pikku Myy heittää koristeita tosi korkealle, mutta joudut ohjailemaan häntä. Kun näpäytät Myyn vasemmalta puolelta, hän kääntyy vasemmalle, ja kun näpäytät uudelleen Myyn vasemmalta puolelta hän liikkuu vasemmalle yhden askelen verran. Sama tietenkin myös toisinpäin. Kun näpäytät Myytä, hän heittää koristeen kakkuun. Kiinnitä huomiota koristeiden sijoitteluun — samanlaiset eivät aina välttämättä sovi yhteen... Kun olet koristellut koko kakun, voit jakaa Mymmelin tyttären kanssa ylimääräiset koristeet.

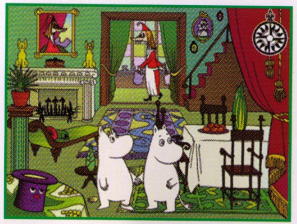
Piisamirotan riippumatto
Piisamirotta makaa riippumatossa, ja sillä on vanha, hieno taskukello. Jos näpäytät kelloa, esiin tulee iso kellotaulu. Voit itse säätää sen

aikaa. Kellossa on taikanuppi, jota voit kokeilla. Sitten saatkin itse päätellä, kuinka kellosta tulee onnenpyörä...

Tiuhti ja Viuhti sireenipensaassa
Tiuhti ja Viuhti pelaavat muistipeliä, jossa oikea marja pitää saada oikeaan paikkaan. Näpäytä Kuningasrubiinia pelin aloittamiseksi. Vie marjat oikeisiin paikkoihin.



Hemulin kasvikirja
Hemuli on hieman kömpelö, ja siltä menee kaikki sekaisin pienestäkin tuulenpuuskasta. Löydätkö niityltä kaikki kukat? Vie kukat kirjan oikeille sivuille. Jos haluat tietää kukkien nimet, näpäytä Muumia tai Niiskuneitiä.

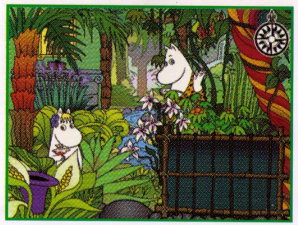


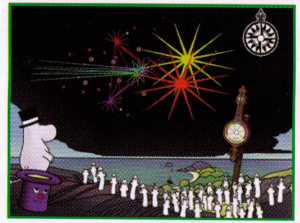
Vilijonkan talo
Vilijonkan talo on aina siisti ja hyvässä järjestyksessä, mutta jos näpäytät ensin hattua ja sitten pölyhuiskua, voit panna kaiken eri järjestykseen.

Tässä täytyy kokeilla, mikä kaikki muuttuu. Kun viidakko on valmis, apinapeli alkaa. Auta Vilijane Jonesia toteemikuvan etsinnässä. Jos saat kymmenen apinaa kiinni, voit jakaa aarteen! Apinan saat kiinni näpäyttämällä sitä

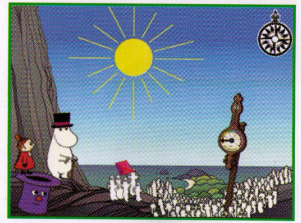
— mutta varo osumasta Vilijonkkaan, Muumiin tai Niiskuneitiin, sillä silloin apinat pääsevät karkuun.

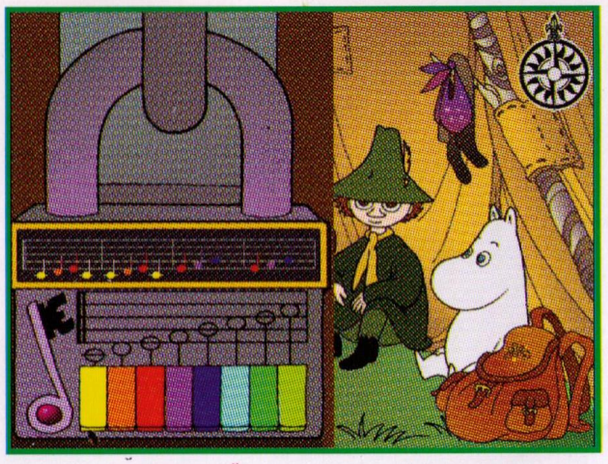
Hattivattien saari
Hattivattien saarella pääset Muumipapan ja Pikku Myyn kanssa tekemään sähköistä taidetta. Valitse taikasauva, pidä hiirinäppäin alhaalla ja piirrä. Ukkospilven purkamiseen tarvitaan neljän taikasauvan voima. Joka ukkosen-jyräyksellä ilmapuntari laskee yhden pykälän. Mitä luulet tapahtuvan, kun se laskee nollaan? Heti kun lopetat taivaalle piirtämisen, hattivatit ilmestyvät Muumipapan luo. Niiden sähköiskut eivät miellytä Muumipappaa. Kolmen iskun jälkeen hän haluaa lähteä takaisin kotiin, toisin sanoen sinun pitää aloittaa alusta.





Nuuskamuikkusen teltta
Nuuskamuikkusen teltassa on aarrearkku, jonka lukossa on salainen koodi. Koodin löydät näpäyttämällä avainta ja sitten koskettimia samassa järjestyksessä kuin ne ovat nuottikuvassa. Jos haluat soittaa, valitset vain värit paletista ja täytät ruudut. Jos haluat kuulla sävellyksen, valitset soittimen. Jos Nuuskamuikkunen pitää kappaleestasi, hän ehkä

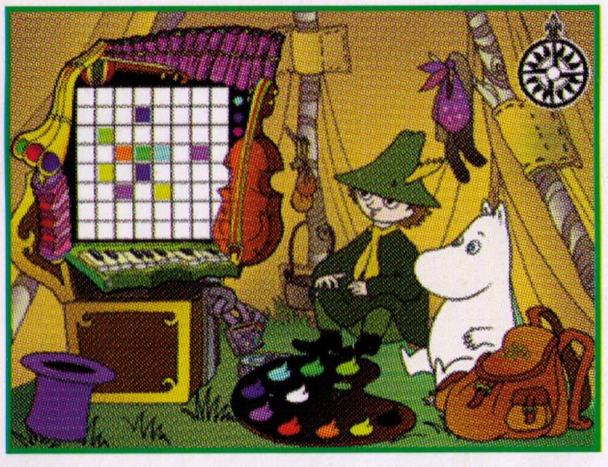




vaihtaa sen johonkin repussaan olevaan aarteeseen...

Lopetus

Jos haluat lopettaa pelin, sinun täytyy palata päävalikkoon (kompassia näpäyttämällä). Näpäytä punaista kukkaa päävalikon oikeasta alakulmasta.



Pelin tallentaminen

Voit tallentaa pelin näpäyttämällä Taikurin hattua ja esiin tulevassa Rubiini-ikkunassa Tallenna peli -ikonia. Onnea peliin!

WSOY:n Elektronisten tuotteiden tukipalvelu
Puhelinnumero 0600-92080, arkisin 9-19
(3,30 mk/min. + ppm.)
Sähköpostiosoite tuki@wsoy.fi